RÉCIPIENT-MONDE Mettez en place une symbolique à laquelle une réalité sera rattachée. Introduisez un récipient qui devient une porte d'entrée vers ce monde symbolique, et offrez une opportunité d'y entrer.	**JUXTAPOSITION DES MONDES** Deux mondes tronqués communiquent par une cloison. Définissez la nature de la cloison et ce qu'on sait du monde derrière. Chaque monde tronqué a un rôle, les personnages ont quelque chose à y accomplir.	**MONDES EN CASCADE** Créez un donjon-multivers de la sorte : Définissez une réalité de départ, qui constitue un « étage », imaginez d'autres réalités qui constituent d'autres étages, tracez les voies de communications possibles entre ces étages et définissez quelles sont les interactions possibles.
BASCULE DES RÉALITÉS La réalité mute pour devenir une nouvelle réalité. Les personnages restent les mêmes, mais leur apparence et leur passé prennent la teinte de la nouvelle réalité. Continuez à jouer la même intrigue, juste avec une teinte différente.	**RÉALITÉ AUGMENTÉE** Incrustez dans la réalité des figurants ou des décors venus d'une autre réalité. Seul certains personnages ou figurants peuvent les voir ou interagir avec eux, parce qu'ils ont un lien personnel avec la réalité « incrustée ».	**FLASHBACK DYNAMIQUE** Un personnage se remémore un épisode de son passé, qui prend la forme d'une réalité à explorer. Déterminez les éléments invariants de ce passé. Tout le reste peut changer selon les actions du personnage du passé, possédé par le personnage du présent.
SOUVENIRS INTERACTIFS Un personnage interagit avec son passé. Les autres peuvent observer, commenter, et dialoguer avec lui.	**ESPIONNAGE DU PASSÉ** Un personnage explore une scène du passé dont il était absent. Il est en embuscade dans ce passé qu'il visite. Les personnes du passé peuvent le repérer. Leurs alter ego du présent se souviendront alors d'avoir croisé le personnage.	**FLASHFORWARD DYNAMIQUE** Un personnage explore un destin possible, déterminé par un choix qu'il aurait pris. Il peut interagir avec ce futur, notamment pour comprendre les conséquences exactes de son choix.
FLASHFORWARDS EN CASCADE Le personnage agit dans l'ordre chronologique mais peut revenir en arrière s'il regrette les conséquences de ses choix. À chaque saut dans le futur, la joueuse doit valider les actions du personnage avant de sauter plus loin.	**TEMPS SUSPENDU** Jouez une scène figée dans le temps. Concentrez-vous sur la description des choses, des sensations et des émotions (permettez-vous éventuellement des micro-boucles pour évoquer les sons, le toucher...) Les personnages peuvent dialoguer entre eux par télépathie.	**TEMPS ACCÉLÉRÉ ET TEMPS RALENTI** Certains personnages peuvent accéder à une version de la réalité où le temps s'écoule différemment : ils peuvent alors accomplir en quelques minutes une action qui prendrait des années, mais cela a des conséquences.

AVENTURE DANS UN RÉCIT

Une personne raconte un récit (une anecdote du passé ou une fiction), qu'on peut explorer et avec qui on peut interagir. Présentez bien le récit comme une réalité, expliquez les possibilités et les rôles des personnages.

AVENTURES GIGOGNES

Une personne raconte un récit, dont on fait une réalité, on peut interagir avec ou descendre à l'intérieur.

À l'intérieur de ce récit, une personne raconte un nouveau récit, et ainsi de suite.

SOLIPSISME

Chaque personnage voit la réalité d'une façon subtilement différente.
Les commentaires des joueuses permettent de comparer ces réalités.
Une action entreprise par un personnage peut avoir un effet différent dans sa réalité et dans celle d'un autre personnage.

PERCER LE VOILE

Les personnages vivent dans une réalité mensongère et ne peuvent faire confiance à leurs sens.

Ils doivent enquêter pour découvrir à quoi ressemble la vraie réalité.

RÉALITÉS MENSONGÈRES

Les personnages visitent une autre réalité (le passé, le futur, une vie possible, un souvenir, un récit) censée leur apporter des informations.
Mais ces réalités ne sont pas fiables, elles sont truquées. Les personnages doivent mener l'enquête pour démêler le vrai du faux.

À LA RECHERCHE DU RÉEL

Les personnages voyagent de de simulations en simulations.
Ils réalisent qu'ils ne sont pas sûrs de savoir quelle réalité est la réalité de départ (ni même s'ils l'ont déjà foulée récemment).
Ils parcourent à nouveau les réalités à la recherche de la vraie.

RÉALITÉS INTIMES

Les personnages ont accès à des mondes qui reflètent leur propre psyché ou qui sont bâtis à partir de leur psyché.

On peut explorer et interagir avec ces réalités intimes, ce qui un impact sur la psyché du personnage.

VIES PARALLÈLES

Les personnages sont plongés dans une vie parallèle, un « et si ? » intime.

Ils possèdent le corps de leur alter ego dans cette vie parallèle qu'ils peuvent explorer et modifier.

COLLISION DE VIES PARALLÈLES

Les personnages ont deux vies parallèles, inscrite dans des réalités qui communiquent. Les personnages résident dans une de ces vies parallèles, et leurs alter ego dans l'autre : ils peuvent se déplacer de réalité en réalité, se rencontrer, interagir.

RÉPÉTITIONS

Jouez la même scène plusieurs fois de suite, avec des issues différentes.

Après les avoir jouées, choisissez la version qui a vraiment eu lieu, ou poursuivez en conservant toutes ces possibilités.

AGIR SANS AGIR

Un personnage est incapable d'agir mais peut explorer des vies possibles ou interagir avec les réalités par images mentales.

Pour faire agir son personnage, la joueuse n'a que des scènes de vertige logique pour recours.

MÉTAPHORE JOUABLE

Amplifiez une comparaison, une métaphore ou autre figure de style en en faisant une réalité jouable à part entière.

En jouant dans cette réalité, le personnage a l'occasion de prendre un choix décisif pour la réalité de départ.